ABSTRAK

PEMBANGUNAN APLIKASI *GAME* EDUKASI NEGARA – NEGARA DI DUNIA

Oleh

BACHTIAR RAMDHANI

10107212

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan memang banyak diminati dalam kehidupan kita adalah game. Game merupakan aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan. Namun perkembangan game itu sendiri saat ini masih di dominasi oleh produksi – produksi dari luar seperti Amerika dan Jepang. Upaya untuk meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran.

Dengan adanya *game* edukasi negara – negara di dunia ini diharapkan dapat menambah pengetahuan anak terhadap negara – negara di dunia. *Game* edukasi ini sangat bermanfaat terhadap pengetahuan dan wawasan anak. Penulis memilih anak usia 7 – 12 tahun sebagai sampel pengguna *game*, karena minat terhadap proses belajar secara teoritis, mengingat anak – anak lebih suka bermain *game*. Penyusunan skripsi ini menggunakan perancangan metodologi penelitian perangkat lunak menggunakan metode waterfall, sedangkan untuk pemodelan datanya menggunakan metode pemodelan berorientasi objek. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis penyusunan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Hasil penerapan *game* edukasi negara – negara di dunia menunjukan bahwa aplikasi game dapat digunakan untuk mengatasi masalah susahnya anak mengenal informasi yang tersedia di negara tersebut. Jadi saat anak memainkan *game* ini tidak merasa bosan, dengan harapan semangat anak untuk belajar tentang negara akan lebih terpacu dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan negara – negara di dunia.

Kata kunci : Game, Edukasi, Pengetahuan, Dunia.